



SENZOCO

2025

VENICE BIENNALE COLLEGE – CINEMA IMMERSIVE

1^{er} workshop international de la 10^{ème} édition du Biennale College –
Cinema Immersive, organisé par la Biennale de Venise
Venise / Italie

PITCH DU PROJET VR SUBMERGÉS (DAMNED)

MIFA Pitches (Prix)

Annecy / France

2024

LA CONCEPTION D'EXPÉRIENCES IMMERSIVES

EN RÉALITÉ ÉTENDUE (XR)

Conférence pour FLUPA (association francophone des professionnels
de l'expérience utilisateur)

Toulouse / France

PITCH DU PROJET VR SUBMERGÉS (DAMNED)

Programme Booster by Stereopsia

Bruxelles / Belgique

L'IMMERSIF À DESTINATION DU GRAND PUBLIC : RENOUVELER LA DIFFUSION (PUBLIC & RÉSEAU)

Immersivity

Angoulême / France

2023

DEVELOPMENT LAB (PARTICIPATION)

Organisé par European Creators Lab / IONDA

Lyon / France

PROTOTYPING LAB (PARTICIPATION)

Organisé par European Creators Lab / IONDA

Leipzig / Allemagne

MEMBRE DE JURY DU FESTIVAL D'ANIMATION

Festival FINECAA

Angoulême / France

CONFÉRENCE SUR LA PRODUCTION D'UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE

Festival FINECAA

Angoulême / France

2022

ATELIER D'IDÉATION

Biennale ukrainienne d'art numérique et médiatique

Kyiv / Ukraine

PRÉSENTATION DE PROJETS XR (EXPERTE)

DOK Leipzig

Leipzig / Allemagne

FESTIVAL VRJAM

co-organisation du festival de la XR en Occitanie

Toulouse / France



SENZOC

WEBBY'S WONDER WORLD, COMMENT EXPLIQUER L'ÉTHIQUE NUMÉRIQUE AUX NOUVELLES GÉNÉRATIONS

CAC 7 – Computer Art Congres 7

Genève / Suisse

CRASH TEST DU MÉTAVERS

VRJAM

Toulouse / France

IDEATION LAB (PARTICIPATION)

Organisé par European Creators Lab / Ionda

En ligne

TECHNOLOGIES IMMERSIVES ET MÉTAVERS

Interventions et Workshops dans des écoles supérieures ESP / ESD

Toulouse / France

2021

DIFFUSION : LA CRÉATION XR À LA RENCONTRE DES PUBLICS DE PROXIMITÉ

Immersivity

Angoulême / France

LE RÔLE DE LA CULTURE, ART ET NOUVELLES TECHNOLOGIES DANS LA COUVERTURE D'ÉVÉNEMENTS HISTORIQUES

CHRNBL Forum 35

Kyiv / Ukraine

FESTIVAL VRJAM

co-organisation du festival de la XR en Occitanie

Toulouse / France

INTROSPEXION, UNE EXPÉRIENCE ARTISTIQUE IMMERSIVE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

RectoVRso

Laval / France

COM'ON CULTIVE ! MUSÉE, DANSE, MODE, ART, MÉDIATION, MÉCÉNAT, LECTURE... COMMENT LA CULTURE RÉINVENTE LE LIEN AVEC SON PUBLIC

Club de la Com

Toulouse / France

2020

GATE22, UN CONCEPT DE MUSÉE D'ART & DESIGN NUMÉRIQUE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Agora Digital Art

Londres / Royaume Uni

E-ART, L'ART « AUGMENTÉ » PAR LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

Club Audiovisuel Numérique de Toulouse Métropole

Toulouse / France

MUSÉE 2.0 - UNE AUTRE FAÇON DE VIVRE LA CULTURE

VRDays Europe

Amsterdam / Pays-Bas